ANEXO I: Manual de usuario aplicación cliente SGI

Lo primero que debemos hacer es arrancar la aplicación.

La aplicación solamente utiliza los cursores arriba y abajo para moverse por los elementos desplegados en la pantalla y el cursor derecho para entrar en cada elemento.

Una vez iniciada la aplicación al pulsar el botón “Iniciar Aplicación”, se establecerán las comunicaciones Bluetooth con el servidor para solicitar la primera pantalla que en nuestro caso se ha tomado como ejemplo la descripción del edificio principal de la Escuela Superior de Ingenieros de Sevilla.

Cada vez que se carga una nueva pantalla se reproduce un archivo de audio con una breve descripción de la planta en la nos encontramos.

La solicitud de elementos al servidor se hace vía Bluetooth cada vez que entra en un elemento de la pantalla, devolviéndose un error si no se encontrara el elemento solicitado.

Toda pantalla cuenta con dos botones que siempre aparecen posicionados al final: un botón de volver para regresar a la pantalla de la que procede y un botón de ayuda donde se informa al usuario en qué pantalla se encuentra.